

MASK TWO TWO

AT MASK H.Q. ALEX SECTOR WORKSHEEDY SOUNDS THE ALARM. VENOM HAVE KIDNAPPED THE PRESIDENT!

ASSISTED BY THE MASK COMPUTER, MATT TRAKKER IMMEDIATELY CHOOSES THE BEST TEAM TO EFFECT A RESCUE.

VEHICLE CODE NAME...

IN THE DERRICKING ROOM

THIS IS GOING TO BE A TOUGH JOB BOTH THE PRESIDENT IS BEING HELD AT THE VENOM DESERT BASE. WE ARE ALL GOING TO HAVE TO WORK TOGETHER ON THIS ONE.

SO LET'S GO AND...

RIGHT WITH YOU MATT!

SAVE THE PRESIDENT!

IN THE DESERT DUSTY HAYES AND GATOR ARE IN THEIR ELEMENT

ALEX CAN'T CLIMB THESE SAND DUNES VERY QUICKLY IN RINGO. I'LL LEAD THE WAY UNTIL WE CATCH UP.

EVEN WATER CANNOT STOP THEM

CONVERT TO HYDROPLANE!

BUT MAYBE SOMETHING CAN... VENOM!!

NO THOSE MASK MEMBERS THINK THEY CAN SAVE THE PRESIDENT AND DEFEAT THE GREAT MILES MATHEW! WE'LL LET THEM FEEL THE LUNGEON POWERS OF MY AUTOMATIC GUNS.

A FLICK OF A SWITCH AND...

A STRAT MISSILE CATCHES GATOR UNAWARES

MAYDAY MASK I'M HIT!! THE DAMAGE IS NOT TOO SEVERE BUT I'M GOING TO NEED FUEL AND REPAIRS.

BOOMM

BOOM

THERE'S FUEL AND TOOLS HIDDEN ALL AROUND THE AREA THE ONLY PROBLEM IS THAT YOU'RE GOING TO HAVE TO FIND IT!

GATOR EVENTUALLY FINDS A CAVE ENTRANCE BUT IT IS BLOCKED BY ROCKS

I CAN SEE FUEL AND TOOLS IN THERE BUT I CAN'T GET AT THEM BECAUSE OF THOSE DAMN ROCKS!!

RHINO LUMBERS INTO THE FREY

MOVE ASIDE DUSTY! FOR RHINO ROCKS ARE...

NO PROBLEM!

KERANGG!!

ONCE INSIDE THE CAVE, DUSTY SOON HAS GATOR FULLY FUELED AND READY FOR ACTION ONCE MORE. BOTH HE AND RHINO SET OFF TO JOIN MATT NEAR THE VENOM BASE.

BUT THERE, MATT HAS A FEW PROBLEMS

PREPARE TO DIE TRAKKER! YOU'LL NEVER BE ABLE TO SAVE THE PRESIDENT!!!

MAYHEM!!

MATT CAN'T STAY IN THE FIGHT FOR LONG

GATOR TRIES TO BREAK INTO THE VENOM BASE

I'LL JUST BLOW OPEN THE DOORS AND TAKE THE PRESIDENT TO SAFETY

SORRY I CAN'T STAY TO PLAY I'M RUNNING A LITTLE LOW ON FUEL. BEST ASSURED THOUGH MATHEW! I'LL BE BACK TO PUT AN END TO YOUR MADNESS

BUT VENOM ARE NOT BEATEN YET.

MASK FOO!! YOU DON'T BEAT FLOYD MALLOY AND I A MURDER SO EASILY!

OUTGUNNED, GATOR IS FORCED TO RUN

I'VE GOT HAMPIRE CHASING ME! ARE THERE ANY WEAPONS AROUND WHICH CAN SORT OUT THIS PROBLEM!

RHINO IS NOT VERY FAR AWAY AND MOVING AT TOP SPEED.

I'LL REUNION WITH YOU IN ABOUT 30 SECONDS. HAMPIRE WON'T STAND A CHANCE AGAINST RHINO BUT WE'RE RUNNING OUT OF PRESIDENT. HEADS OF STATE ARE ALREADY ARRIVING AT THE SUMMIT TALKS

BUT AS RHINO BLISHES TO THE AID OF GATOR MATHEW IS NOT FAR BEHIND.

NOW WE HAVE THEM IN THE RIGHT HANDS. ALL VENOM VEHICLES CLOSE IN AND SURROUND THEM!

IT LOOKS LIKE MASK ARE NOW IN SERIOUS TROUBLE

BUT MATT TRAKKER AND THUNDERBARK ARE GROUNDLOUNDED

I CAN'T DO ANYTHING. I'VE RUN OUT OF FUEL. BUT MAYBE SOMEONE CAN HELP

HELP MATT! VENOM HAVE US PINNED DOWN THERE'S NO WAY OUT

MASK ARE NOW FACING THEIR MOST SERIOUS CHALLENGE. IF THE PRESIDENT DOESN'T GET TO THE SUMMIT TALKS, THE FATE OF MANKIND IS DOOMED!!

ONLY YOU CAN HELP US TO DEFEAT VENOM AND THEIR EVIL PLANS. YOUR SKILL AND QUICK WITS ARE THE ONLY HOPE LEFT.

HAVE YOU GOT THE STUFF MASK MEMBERS ARE MADE OF? ARE YOU CAPABLE OF LEADING THE TEAM TO VICTORY?

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD***,8,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48K

Type **LOAD***** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 128K/+2

Use the **TAPE LOADER** as normal.

AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

DISK: Insert the disk into the drive, label side up. Type **1CPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

MASK II INSTRUCTIONS

"Who knows when or where VENOM will strike ..."

An alert sounds in MASK H.Q. - VENOM is on the move. Your task is to take a team of three MASK agents to overcome VENOM, choosing the most suitable personnel for each mission, basing your selection on their individual abilities and vehicles.

MASK II is a game in four parts ...

PART 1 - BOULDER HILL

When the first part has loaded, stop the tape and you will receive one of the three mission alerts. Your team selection is made at Boulder Hill in the ENERGISER ROOM with the aid of the MASK computer. Move the MASK icon around the screen over each agent's seat position and from the agent profiles displayed by the MASK computer, decide which are to be your agents by pressing **FIRE**. If you change your mind you may clear the team by moving to the top right hand icon. To select a different mission move to the top left (**Q**) icon and press **FIRE**. It is vital that you study the mission description in order to select the best MASK team.

When you are happy with your team selection, move to the **LOAD** icon and press **FIRE** to load the next part of the game.

PART 2 - THE DESERT MISSION

The President of the P.N.A. (Peaceful Nations Alliance), is to sign a treaty ensuring World Peace for decades to come. VENOM, in a desperate attempt to create total World Anarchy, have kidnapped the President and are holding him to ransom. You must rescue the President and convey him to the helipad from where he will be taken to the Summit Talks.

PART 3 - THE VENOM BASE MISSION

Reports have been received of a large and heavily fortified VENOM base which is being used to co-ordinate their activities in the Middle East. The VENOM base is now almost operational and would give

VENOM control of the important Middle Eastern oil resources. Your mission is to render the base inactive. To achieve this you must locate a missile which you can then use to destroy the VENOM base.

PART 4 - THE JUNGLE MISSION

Deep in the heart of the jungle, at the base of a once dormant volcano, is a mysterious temple. The peaceful monks who live here worship the Crown of Fire, the centre jewel of which is the largest ruby known to man. VENOM agents have stolen the ruby and using it, have developed a powerful weapon which could prove devastating to populated areas.

With the help of your MASK team you must locate and destroy the weapon and return the ruby to the temple.

PLAYING MASK II

Once each mission has loaded, it will start automatically. As leader of your MASK team you control one team member at a time, guiding him around the terrain.

To select which agent you control, press keys **1**, **2** or **3**, the vehicle currently being used is displayed at the bottom of the screen. Each vehicle has different capabilities and you must use your skill in deciding when to change craft or convert your current one.

Keep an eye on your fuel and damage levels, as when a vehicle is too badly damaged it cannot be used again.

During the mission you will encounter many VENOM agents in their various craft as well as the devastating VENOM gun posts. Also scattered around the landscape are fuel pods and armour replacement kits, but beware of the minefield areas!

MASK VEHICLES

THUNDERHAWK (SPORTS CAR/JET)

Gull-wing doors convert to wings for jet flight.
Fires lasers both on the ground and in the air.
Drops magnetic bombs when in flight.

RHINO (RIG/MOBILE DEFENCE UNIT)

Front grille converts to a powerful ram bumper - useful for smashing through walls etc., smokestacks convert to forward cannons.
Multi-warhead missile launcher in sleeper cab.

RHINO ATV (ALL TERRAIN VEHICLE)

Amphibious vehicle.
Front mounted cannons.

CONDOR (MOTORCYCLE/HELICOPTER)

Nose cannon fires antimatter ray.
Belly cannons fire lasers.
Converts into helicopter with same weaponry.

GATOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE)

Cannon on roll bar fires energy balls.
Converts into jet boat.
When afloat, fires a powerful water cannon.
Drops depth charges to destroy underwater targets.

MASK II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K:

Compatible with Kempston/Cursor/Interface II/+2 joysticks.

LEFT - **Z**

RIGHT - **X**

UP - **O**

DOWN - **K**

FIRE - **Q**

Keys **1**, **2**, **3** to select MASK Agent/Vehicle

SPACE - To restart

PAUSE - **CAPS SHIFT**

CBM 64/128:

Joystick in Port 2.

LEFT - **Z**

RIGHT - **X**

UP - **;**

DOWN - **/**

FIRE - **RETURN**

Keys **1**, **2**, **3** to select MASK Agent/Vehicle

SPACE BAR - To abort mission

MSX:

Joystick in either port or:-

LEFT - **Z**

RIGHT - **X**

UP - **O**

DOWN - **K**

FIRE - **Q**

Keys **1**, **2**, **3** to select MASK Agent/Vehicle

SPACE - To restart game

HALT (PAUSE) - **H**

AMSTRAD:

Use a joystick or:-

LEFT - **Z**

RIGHT - **X**

UP - **O**

DOWN - **K**

FIRE - **Q**

Keys **1**, **2**, **3** to select MASK Agent/Vehicle

SPACE - To restart game

HALT (PAUSE) - **H**

TAPE USERS

At the end of a mission you will be asked if you wish to replay the mission or load BOULDER HILL (start again). If you select BOULDER HILL, please rewind the tape and press **PLAY**.

MASK™ and the associated trademark are the property of Kenner Parker Toys, Inc. (KPT) 1987.

Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
1987 All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

MASK™

TWO TWO

AL Q.C. DE MASK, ALEX VECTON, PROSCUPE DECLENCHE L'ALERTE. VENOM ONT REJOINT LE PRESIDENT.

MAIS PAR L'ORDRE DU JOUR, MATT TRAKKER CHOSE IMMEDIATEMENT LA MEILLEURE EQUIPE POUR ORGANISER LES SECOURS.

DANS LA SALLE DE RAPPORTS

LA VITTE UNIVERSITE POUR LES GARS LE PRESIDENT EST ENFERME DANS LA BASE D'ORDRE DE VENOM. NOUS DEVONS TRAVAILER EN COMBON SUR CETTE AFFAIRE.

ALORS, ALLONS-Y ET ...

EN AVANT MATT!

SAUVONS LE PRÉSIDENT!

DANS LE DÉSERT, DUSTY HAYES ET GATOR SONT DANS LEURS ÉLÉMENT

MAIS ALORS DU MAL A MONTRER CES DINGES. MAINTENANT IL Y A DES VEHICULES ET C'EST ARRIVÉ.

CONVERSION EN HYDROPLANE!

MAIS PROBLÈME QUELQUE CHOSE PEUT VENOM!

UN PETIT COUP SUR LE BOUTON ET ...

AINSI DONC CES CRÉTINS DE MASK PENSENT POUVOIR SAUTER LE PRESIDENT ET BATTRE LE GRAND MELES MATHEW! DONNONS-LEURS UNE LÈVE DE LA TERREBLE POUSSANCE. MET CANONS AUTOMATIQUES!

UN MISSILE NICOLE L'APPREND GATOR

MAIS PREMIER MAL EN ETRE TOUCHE! LES DÉGÂTS NE SONT PAS TROP GRAVES. MAIS L'AURAI BECIN DE CARBURANT ET RÉPARATIONS.

BOOMM

BOOM

IL Y A DU CARBURANT ET DES DINGES CACHÉS TOUT AUTOUR DE LA ZONE. LE VIEU PROBLÈME EST QUE VOUS DEVEZ LE DÉCOUVRIR.

GATOR DÉCOUVRE ÉVENTUELLEMENT L'ENTRÉE D'UNE GROTTE MAIS IL EST BLOQUÉ PAR DES ROCHES

JE VOIS DE CARBURANT ET DES OUTILS, MAIS JE NE PEUX PAS LES ATTENDRE À CAUSE DE CES MAUDITS ROCHERS!!!

RHINO RENTRE LOUÉMENT DANS LA BAGARE

CARTE-TOI DUSTY POUR RHINO. LES ROCHES NE SONT PAS

RIEN DE PROBLÈME!

KERANG!!

UNE FOIS DANS LA GROTTE, DUSTY RAYVATTELL GATOR EN CARBURANT ET LE REMET EN ACTION RAPIDEMENT. AVEC RHINO, IL S'EN VONT REJOINDRE MATT PRÈS DE LA BASE VENOM.

MAIS LA MATT A QUELQUES PROBLÈMES

PRÉPARE-TOI À MOÛRRIR TRAKKER! TU NE POURRAS JAMAIS SAUVER LE PRÉSIDENT!!

MAYHEM!!

MATT NE PEUT PAS RESTER LONGTEMPS DANS LA BATAILLE

DÉSOLÉ, JE NE PEUX PLUS POUER. JE N'AI PAS ASSEZ DE CARBURANT, MAIS RASSURE-TOI MAYHEM JE REVIENDRAI METTRE UN TERME À TA FOULÉ

GATOR ESSAIE DE FORCER UNE ENTRÉE DANS LA BASE VENOM

JE VAIS JUSTE FAIRE SAUTER LES PORTES ET ÉMENER LE PRÉSIDENT EN SÛRETÉ

MAIS LES VENOM NE SONT PAS ENCORE BATTUS.

MASK, IDIOTE!! ON NE RAI PAS PLOYÉ MALEOTY ET VAMPIRE SI FACILEMENT!

LA PUISSANCE DE FEU ÉTANT INÉGAL, GATOR EST FORCÉ DE FUIR

VAMPIRE NE PREND EN CHASSE? Y A-T-IL DES VEHICULES MASK QUE PEUVENT RESOLVRE CE PROBLÈME?

RHINO N'EST PAS TRÈS LOIN ET SE DÉPLACE À TOUTE VITESSE.

JE SERAI AVEC TOI DANS 30 SECONDES. VAMPIRE N'A AUCUNE CHANCE CONTRE RHINO MAIS NOUS N'AVONS PLUS RIEN À FAIRE POUR SAUVER LE PRÉSIDENT. LES CHOS D'ÉTAT ONT COMMENCÉ À ARRIVER POUR LES DISCUSSIONS AU SOMMET.

MAIS, ALORS QUE RHINO S'ENVAIE À L'ARRÊT DE GATOR, MAYHEM N'EST PAS LOIN DERRIÈRE.

MAINTENANT, NOUS LES VENOM! IL S'EN VAIT DERRIÈRE RHINO. A TOUTES VITESSES, LES VENOM S'APPROCHENT D'UN POINT D'IMPASSE.

LES MASK SEMBLENT AVOIR DE SÉRIEUX PROBLÈMES MAINTENANT.

MAIS MATT TRAKKER ET RHINO/SHARK SONT COULÉS AU SOL

JE NE PEUT BIEN FAIRE. JE N'AI PLUS DE CARBURANT MAIS PEUT-ÊTRE QUE QUELQU'UN PEUT AIDER

AU SECOURS MATT! LES VENOM NOUS ONT HAMBOURGÉS. IL NE S'AMBLE PAS Y AVOIR D'ESPOIR

MASK AFFRONTENT MAINTENANT LEUR DÉFILE PLUS GRAVE. SI LE PRÉSIDENT N'ARRIVE PAS AUX DISCUSSIONS AU SOMMET, L'HUMANITÉ EST CONDAMNÉE À PERIR!

VOUS SEUL POUVEZ NOUS AIDER À BATTRE VENOM ET LEURS DESSINS D'ABOLISSEMENT. VOTRE HABILITÉ ET VOTRE VIVACITÉ D'ESPRIT SONT LE SEUL ESPOIR QUI RESTE.

VOUS CHAUFFEZ-VOUS DE MÊME BOIS QUE LES MEMBRES DE MASK. ÊTES-VOUS CAPABLE DE CONDUIRE L'ÉQUIPE À LA VICTOIRE?

VOUS LE SAUREZ EN JOUANT CETTE SUPERBE MISSION MASK. SI VOUS REMPLISSEZ VOTRE MISSION, IL Y AURA DEUX AUTRES MISSIONS MASK POUR TESTER VOTRE HABILITÉ!

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128

CASSETTE: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP**, puis la touche **PLAY**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE: Introduire la disquette. Taper **LOAD""**, **8,1** et frapper **RETURN**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

SPECTRUM 48K

Tapez **LOAD""** et frapper **ENTER**, puis la touche **PLAY** du magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

SPECTRUM 128K/+2

Utiliser le chargeur comme d'habitude.

AMSTRAD

CASSETTE: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et la petite touche **ENTER**. Puis enfoncer la touche **PLAY** du magnétophone et ensuite n'importe quelle touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE: Introduire la disquette, étiquette vers la haut. Taper **CPM** et frapper **ENTER**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

INSTRUCTIONS POUR MASK II

"Qui sait où et quand les VENOMS vont attaquer ..."

L'alarme retentit au Q.G. MASK – les VENOMS sont en route. Votre tâche consiste à former une équipe de trois agents MASK pour neutraliser les VENOMS en choisissant le plus aptes à réussir chacune des missions en fonction de leurs compétences et des véhicules dont ils disposent. MASK II est un jeu en quatre parties ...

1ère PARTIE – BOULDER HILL

Une fois la première partie chargée, arrêtez la cassette et vous recevrez l'une des trois alertes de mission. Vous choisissez votre équipe à Boulder Hill dans la SALLE DE TRANSFORMATION avec l'aide de l'ordinateur MASK. Déplacez l'icône MASK sur l'écran et faites la passer sur chaque siège d'agent. A partir des portraits d'agents qu'affiche l'ordinateur MASK, sélectionnez vos agents en appuyant sur **FEU**. Si vous changez d'avis, vous avez possibilité d'éliminer cette équipe en passant sur l'icône qui se trouve en haut à droite. Pour sélectionner une mission différente, retournez à l'icône en haut à gauche (**Q**) et appuyez sur **FEU**. Il est essentiel que vous lisiez d'abord la description de la mission afin de choisir l'équipe MASK qui a le plus de chance de réussir.

Une fois satisfait de votre choix, passez à l'icône **CHARGEZ** et appuyez sur **FEU** pour charger la partie suivante du jeu.

2ème PARTIE – LA MISSION DESERT

Le Président de l'A.N.P. (Alliance des Nations Pacifiques) doit signer un traité garantissant la paix dans le monde pendant les décennies à venir. Les VENOMS tentant désespérément de déclencher l'Anarchie totale dans le monde entier, ont kidnappé le Président et l'ont mis à rançon. Vous devez sauver le Président et le conduire à l'héliport d'où il pourra se rendre à la conférence au sommet.

3ème PARTIE – LA MISSION BASE VENOM

On apprend qu'une immense base VENOM armée jusqu'aux dents sert à coordonner les activités au Moyen-Orient. La base VENOM est maintenant pratiquement opérationnelle et permettrait ainsi aux VENOMS d'avoir le contrôle total des réserves de pétrole du Moyen-Orient. Votre mission consiste à mettre la hors d'état de nuire. Pour ce faire, vous devez localiser un missile qui vous servira à détruire la base VENOM.

4ème PARTIE – LA MISSION JUNGLE

Au fin fond de la jungle, au pied d'un volcan autrefois inactif, se trouve un mystérieux temple. Les moines pacifiques qui vivent là vénèrent la Couronne de Feu dont le Joyau central est le plus gros rubis connu de l'homme. Les agents VENOM ont volé le rubis et grâce à ce dernier, ont mis au point une arme très puissante qui pourrait s'avérer dévastatrice dans les zones peuplées. Avec l'aide de votre équipe MASK, vous devez localiser et détruire cette arme et rapporter le rubis au temple.

COMMENT JOUER À MASK II

Une fois chaque mission chargée, le jeu démarre automatiquement. En tant que leader de l'équipe MASK, vous contrôlez un membre de l'équipe à la fois et vous le guidez sur le terrain.

Pour choisir quel agent vous allez contrôler, appuyez sur la touche **1**, **2** ou **3** et le véhicule utilisé apparaît sur l'écran. Chaque véhicule possède des caractéristiques différentes, à vous de décider à quel moment en changer ou convertir celui qui est utilisé.

Surveillez les niveaux de carburant ainsi que l'endommagement subi car un véhicule trop endommagé ne peut plus être réutilisé.

Au cours de la mission, vous allez devoir affronter plusieurs agents VENOM dans leurs divers véhicules ainsi que leurs redoutables zones d'artillerie. Se trouvant également dispersés dans le paysage des réservoirs de carburant et des kits de remplacement d'armures mais attention aux champs de mines!

VEHICULES MASK

THUNDERHAWK (VOITURE DE SPORT/JET)

Portières en M qui se transforment en ailes pour le jet.

Lance des lasers par terre et en l'air.

Lâche les bombes magnétiques en vol.

RHINO (CABINE/UNITE DE DEFENSE MOBILE)

Grille avant se transforme en un bélier très puissant qui permet de défoncer les murs etc., les cheminées se transforment en canons pointés vers l'avant.

Lance-missiles à ogives nucléaires dans la cabine couchette.

RHINO ATV (VEHICULE TOUT-TERRAIN)

Véhicule amphibie.

Canons montés à l'avant.

CONDOR (MOTO/HELICOPTERE)

Canon avant lance des rayons antimatière.

Canons du dessous envoient des rayons laser.

Se transforme en hélicoptère équipé des mêmes armes.

GATOR (VEHICULE HORS ROUTE/HYDRAVION)

Canon situé sur l'arceau de sécurité lance des boules énergétiques.

Se transforme en bateau-jet.

Quand il est sur l'eau, fait partir un canon à eau très puissant.

Lâche des charges explosives pour détruire des cibles sous l'eau.

CONTRÔLES

MSX

Manche à balai dans n'importe quel port ou:

GAUCHE – Z

DROITE – X

HAUT – O

BAS – K

FEU – Ø

Touches **1**, **2**, **3** pour sélectionner l'Agent/le Véhicule de MASK.

BARRE D'ESPACEMENT – pour redémarrer le jeu.

H – Halte (Pause)

AMSTRAD

Utilisez un manche à balai ou:

GAUCHE – Z

DROITE – X

HAUT – O

BAS – K

FEU – Ø

Touches **1**, **2**, **3** pour sélectionner l'Agent/le Véhicule de MASK.

BARRE D'ESPACEMENT – pour redémarrer le jeu.

H – Halte (Pause)

UTILISATEURS DE CASSETTES:

A la fin d'une mission, on vous demandera si vous désirez rejouer la mission ou charger BOULDER HILL (pour redémarrer). Si vous sélectionnez BOULDER HILL, rebobinez la cassette et appuyez sur **PLAY**.

SPECTRUM 48/128K

Compatible avec Kempston/Curseur/Interface II/+2 manches à balai.

GAUCHE – Z

DROITE – X

HAUT – O

BAS – K

FEU – Ø

Touches **1**, **2**, **3** pour sélectionner l'Agent/le Véhicule de MASK.

BARRE D'ESPACEMENT – pour redémarrer.

CAPS SHIFT – PAUSE

CBM 64/128

Manche à balai connecté au port 2.

GAUCHE – Z

DROITE – X

HAUT – ;

BAS – /

FEU – RETURN

Touches **1**, **2**, **3** pour sélectionner l'Agent/le Véhicule de MASK.

BARRE D'ESPACEMENT – pour interrompre la mission.

MASK™ ET LES MARQUES ASSOCIÉES APPARTIENNENT
À KENNER PARKER TOYS, INC. (KPT) 1987.

Gremlin Graphics Software Ltd.,

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

1987 Tous droits réservés. Toute copie ou vente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.